

A deriva na análise do espaço urbano, na perspetiva da média-arte locativa

La deriva en la lectura y el análisis del espacio urbano, desde la perspectiva del média-arte locativa.

The drift in the analysis of the urban space from the perspective of locative media art

**Isabel Carvalho**

isabel.cristina.carvalho04@gmail.com

Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Faro, Universidade do Algarve,  
Lisboa, Universidade Aberta, Portugal

**José Bidarra**

jose.bidarra@uab.pt

Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade Aberta, Lisboa,  
Portugal

**Mauro Figueiredo**

mfiguei@uab.pt

Centro de Investigação Marinha e Ambiental / Centro de Investigação em Artes e  
Comunicação, Faro, Instituto Superior de Engenharia, Universidade do Algarve,  
Portugal

**Tipo de artigo:** Relato de experiência

## Resumo

Este artigo reflete sobre a deriva urbana, em contexto pedagógico, realizada na Vila de Caminha, como prática artística e enquanto exercício de experimentação, leitura e análise daquele espaço. Através de tecnologia móvel, nomeadamente *smartphones* e *tablets*, aborda-se a média-arte locativa como instigadora da experimentação de espaços urbanos. Explora-se a deriva como exercício de apreensão urbana e processo de procura e levantamento de narrativas locativas.

Com base numa investigação teórica e na análise de resultados empíricos com tecnologias de realidade aumentada atualmente existentes, reflete ainda no papel da média-arte locativa na vivência de espaços urbanos e no seu contributo na preservação de memórias e identidades locais, pela descoberta e partilha de narrativas georreferenciadas, contextualizando-as e imbuindo-as no próprio espaço físico.

**Palavras-chave:** Média-arte locativa, deriva urbana, narrativas locativas, mapeamentos colaborativos.

## Resumen

Este artículo reflexiona sobre la deriva urbana, en contexto pedagógico, realizada en la Vila de Caminha, como práctica artística y ejercicio de experimentación, lectura y análisis de dicho espacio. A través de la tecnología móvil, específicamente *smartphones* y *tablets*, se aborda el media-arte locativa como instigador de la experimentación de espacios urbanos. Explora la deriva como ejercicio de aprehensión urbana y como proceso de búsqueda y levantamiento de narrativas locativas.

Con base en una investigación teórica y bajo el análisis empírica con tecnologías de realidad aumentada actualmente existentes, se incide en el papel del media-arte locativa en la vivencia de espacios urbanos y en su contribución en la preservación de memorias e identidades locales, por la aparición y divulgación de narrativas georreferenciadas, contextualizándolas e imbuyéndolas en el propio espacio físico.

**Palabras clave:** Media arte locativa, deriva urbana, narrativas locativas, mapeamentos de colaboración.

## **Abstract**

This article focuses on the urban drift in a pedagogical context. For this purpose, the town of Caminha is used for artistic practice and space for experimentation exercises while providing analysis of the urban space. Through mobile technology, using smartphones and tablets as tools, a locative media art approach is implemented to instigate the experimentation of the urban spaces and exploration of urban drift via an urban apprehension exercise and mapping of locative narratives.

Based on theoretical research and empirical analysis of current augmented reality technologies, this article attempts to show the role of locative media art in the experiencing of urban spaces and the preservation of memories. Furthermore, it taps into the discovery and sharing of georeferenced narratives by putting them into context and embodying them in their physical space.

**Keywords:** Locative media art, urban drift, locative narratives, collaborative mapping.

## **1. Introdução**

O exercício de deriva urbana na Vila de Caminha, Portugal, insere-se na unidade curricular Morfologia Urbana – Abordagens e Mapeamentos, do 4.º ano do Mestrado Integrado em Arquitetura e Urbanismo (MIAU) da Escola Superior Gallaecia (ESG). Esta experiência de deriva urbana integra-se na fase inicial de reconhecimento e questionamento do contexto físico, a intervir posteriormente, pelos estudantes, durante o 1.º semestre de 2014/2015.

Nesta unidade curricular, os estudantes exploram e articulam processos combinatórios interdisciplinares, métodos e metodologias para a comparação de características entre formas urbanas. Identificam e registam contextos físicos de espaços urbanos, bem como relações entre formas de cidades e características

de comunidades/sociedades. Mapeiam dinâmicas urbanas desenvolvendo processos e abordagens combinatórias. Posteriormente, os estudantes têm de apresentar uma proposta de intervenção, projeto de urbanismo, que reflita a análise urbana realizada e explorada por eles.

O exercício descrito é relativo a um grupo de teste (17 estudantes) e insere-se numa investigação de Doutoramento, visando descrever o contributo da prática da deriva urbana enquanto exercício de experimentação, leitura e análise de espaços urbanos, auxiliada por dispositivos tecnológicos de comunicação smartphones e tablets.

O exercício de deriva urbana tem como objectivo incitar ao diálogo e contato com intervenientes que, num determinado momento, partilham o mesmo espaço, e contribuem para que os estudantes apreendam, percecionem, sintam e vivenciem o dia-a-dia do espaço alvo de projeto urbano, que como referido posteriormente irão intervencionar em forma de projeto urbano.

A análise assenta numa abordagem exploratória ao espaço urbano da Vila de Caminha, conjugando arte e tecnologia, recorrendo à média-arte locativa através de intervenções que questionem o espaço físico e fomentem possibilidades de transformação pela apropriação situacionista do espaço urbano - uma forma de viver/experienciar a cidade e posteriormente explorar o conceito de mapeamentos dinâmicos e psicogeográficos. Essa apreensão passa também pelo reconhecer e entender os espaços com a sua história e histórias, as suas memórias e lendas, refletindo-se num enriquecimento cultural.

As derivas urbanas exploram os sentidos, desenham linhas/trajetos/percursos que geram e são por sua vez geradoras de narrativas psicogeográficas e influenciam a forma da percepção, construindo novas vivências.

O mapeamento das derivas urbanas, como meio de apreensão do espaço urbano, pretende explorar a relação entre representação, percepção espacial e temporal do espaço urbano, bem como interpretar e compreender como são experienciados. Neste contexto, a abordagem pretende reforçar o conhecimento sobre a identidade do espaço, refletindo sobre a memória do e no local, a memória dos seus habitantes e a sua partilha.

Pretende-se ir para além da mera deriva. Numa primeira fase, aprofunda-se o carácter crítico através do mapeamento colaborativo, numa segunda fase (em desenvolvimento) promover-se-á a divulgação da informação aí recolhida através de um eBook interativo e de uma aplicação baseada na tecnologia de realidade aumentada. Através do mapeamento dinâmico destas experiências urbanas pretende-se refletir e entender como os centros urbanos em análise são vivenciados.

A metodologia aplicada neste exercício de apreensão do espaço recaiu no ato de caminhar como prática artística, uma deriva urbana, auxiliada por dispositivos tecnológicos de comunicação *smartphone/tablet*, equipados com *GPS* que possibilitam a localização, rastreamento e anotações dessa deriva.

Neste artigo faremos uma contextualização teórica da prática da deriva na média-arte locativa. Posteriormente descreve-se o exercício de deriva urbana como prática artística em contexto pedagógico. Na última secção apresentam-se algumas conclusões.

## **2. A deriva urbana na média-arte locativa**

Partindo do conceito de deriva (originária dos Situacionistas, onde através da ação do andar sem rumo, o pedestre se apropria do espaço urbano), associado à ideia de *flâneur* ciborgue com “corpo plugado” (Santaella, 2003), explorou-se a mobilidade associada a dispositivos tecnológicos de comunicação com recurso à internet, rastreando percursos e encarando o andar como ferramenta crítica:

*“(...) un medio a través del cual indagar y descubrir las zonas inconscientes de la ciudad, aquellas partes que escapan al proyecto y que constituyen lo inexpresable y lo imposible de traducir a las representaciones tradicionales. (...) la deriva, una actividad lúdica colectiva que no solo apunta hacia la definición de las zonas inconscientes de la ciudad, sino que también se propone investigar, apoyándose en el concepto de “psicogeografía”, los afectos psíquicos que el contexto urbano produce en los individuos” (Careri, 2013, p. 73).*

Tendo como precursores o Dadaísmo e o Surrealismo, a corrente artística Situacionista (que surge inicialmente como Letrista nos anos de 1950), defende a participação ativa dos cidadãos em todos os domínios da sociedade. Através da psicogeografia, propunham novos procedimentos de estudo do ambiente urbano, recorrendo às derivas mapeavam diversos comportamentos afetivos/sensitivos do ato de caminhar no espaço urbano, que consideravam fundamentais como elementos caracterizadores (McDonough, 2004).

Verifica-se estruturante recorrer à morfologia intrínseca do espaço de intervenção (local) de modo a se potencializar novos procedimentos para a análise de padrões de sua utilização, a partir de novas tecnologias comunicacionais, encaradas como ferramentas que proporcionam novas formas de percepção e representação do espaço, já que:

*“(...) by mixing virtual objects with elements from the real world, walking in the city can be seen as a model that can be modified and transuded into a narrative experience, therefore walking and location are re-contextualised and given an additional meaning”* (Drakopoulou, 2010, p. 73 e 74).

Na média-arte locativa o espaço físico urbano é encarado como matéria a ser trabalhada: enquanto laboratório “a céu aberto”; os artistas exploram novas abordagens e formas de intervir sensorialmente. Estes espaços urbanos aumentados tecnologicamente e em constante expansão digital, permitem novas relações e formas de apropriação e de percepção, contribuindo também para o estudo e compreensão do espaço intervencionado. O artista Conor McGarrigle desenvolve a ideia de deriva como facilitadora de experiências urbanas, explorando a interseção entre as redes digitais e o espaço físico real, através de aplicações para *smartphones/tablets*. Em 2010, fazendo referência à deriva situacionista, desenvolve a intervenção “WalkSpace” (Figura 1), através de uma aplicação para *smartphones/tablets*, questionando o que nos liga aos espaços onde vivemos e trabalhamos e convidando à partilha de registos que caracterizam aqueles espaços, por meio de fotos e mapeamentos que os participantes enviavam via email e twitter. Essa aplicação parte das coordenadas geográficas

onde os intervenientes se encontram e define uma trajetória, indicada no ecrã do telemóvel.

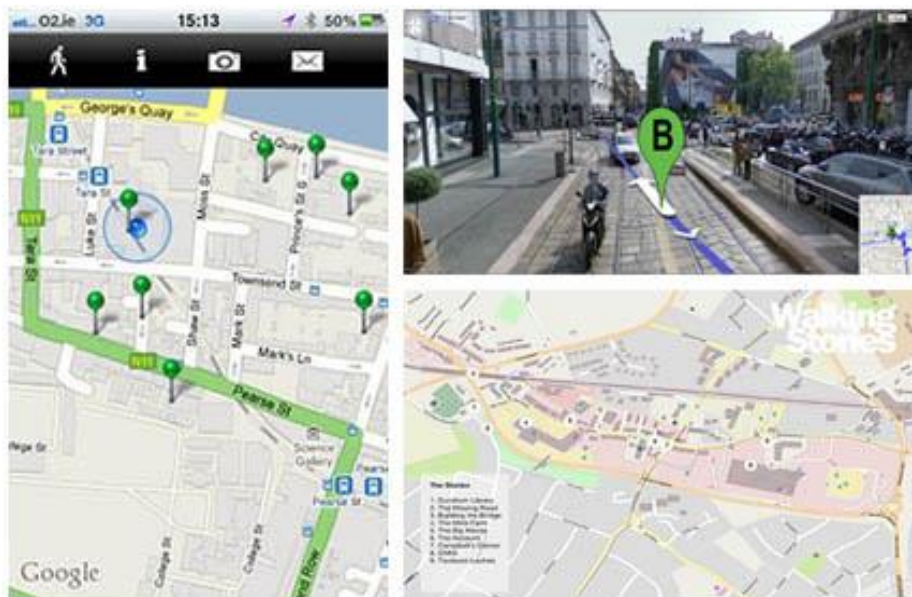


Fig. 1 – Aplicação “WalkSpace”, mapa com as intervenções assinaladas e indicações em forma de seta para o trajeto sugerido (McGarrigle's, 2010).

Em 2011, inserido na exposição "Unfolding Narratives", McGarrigle explora narrativas locativas associadas à tecnologia de realidade aumentada, em "Walking Stories", associando códigos QR, plataforma Layar e um mapa impresso. As histórias previamente gravadas poderiam ser acedidas “*in loco*” através do telemóvel por Códigos QR impressos e colados no local e pela aplicação Layar. As indicações de onde se localizavam estas intervenções estavam assinaladas num mapa que era impresso.

### 3. O exercício de deriva urbana como prática artística

Recorrendo à lógica de uma cultura colaborativa, explora-se o terreno em análise e escreve-se e inscreve-se narrativas/emoções/sensações nesse espaço urbano. Os participantes desta deriva por Caminha, são assim, também eles emissores de várias narrativas urbanas. Apoiados por dispositivos tecnológicos de comunicação *smartphone/tablet*, equipados com *GPS* registam, rastreiam e anotam essa deriva. Essas anotações escritas (texto), visuais e/ou auditivas, concentram-se na interação pessoal e social com o lugar, promovendo relações de identidade e pertença.

Nesta primeira fase recorre-se à deriva como exercício de apreensão e reconhecimento do espaço a intervir posteriormente, não existindo um percurso previamente definido. Os estudantes exploraram o território em análise, fotografando e filmando o que consideravam mais importante (a nível positivo e negativo), estabeleceram contato (conversas informais) com vários atores/intervenientes urbanos que se cruzaram com eles nessa caminhada, estimulando e incentivando a preservação de memórias coletivas, construindo a partir de outras histórias as suas próprias narrativas.

Nesta fase os estudantes estabeleceram contato com vários atores urbanos, contemplando memórias e a origem de certas tradições, mas principalmente disponibilizaram-se para estabelecer contato com as pessoas e com as suas vivências espaciais. Histórias/memórias das travessias para Espanha de barca; do centro de saúde que hoje alberga serviços camarários; dos presos, que até por volta dos anos 1980 pediam comida pelas grades do antigo Tribunal e Cadeia da Comarca de Caminha, onde hoje funcionam a Biblioteca e o Museu Municipais (desde 1989). As histórias da D. Rita que ainda se encontra na memória de muitos habitantes, principalmente por estar sempre à janela de sua casa, na rua Direita e que se perderam com o seu falecimento, há 10 anos.

O percurso realizado foi rastreado pela aplicação *myTracks* e as imagens recolhidas georreferenciadas, (ver Fig. 2).

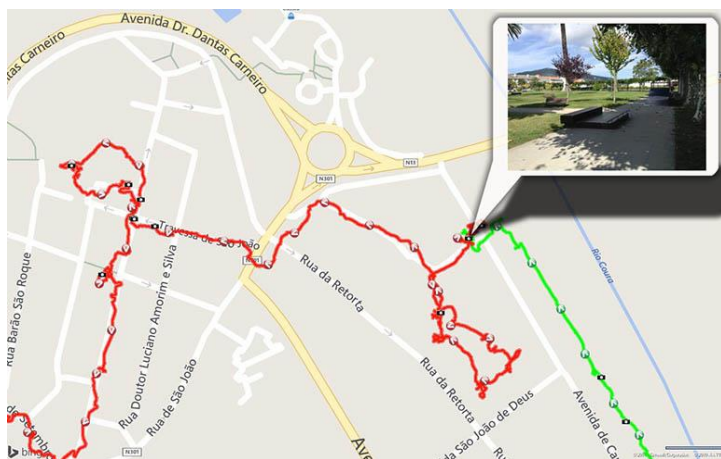


Fig. 2 – Rastreamento e anotações imagéticas de uma deriva urbana pela vila de Caminha.





média-arte locativa reinterpreta esse legado teórico e recorre a dispositivos móveis, que lhe permite intervir e ler a paisagem urbana, criando mapas psicogeográficos e cartografias colaborativas, possibilitando novas experiências de percepção e experimentação, regenerando e incentivando a utilização do espaço público.

A prática da deriva urbana e seus mapeamentos como exercício de análise e reconhecimento das dinâmicas espaciais num determinado contexto a intervir não é uma constante em estudos urbanos. Realça-se aqui o contributo da média-arte locativa para uma abordagem qualitativa no pensar o espaço urbano, envolvendo a população através das suas memórias, da sua apropriação e do modo como o espaço é transformado por elas. Este legado de vivências, modos de aculturação e de apropriação do espaço, não se encontram, por norma, documentados nos elementos formais e convencionais do espaço urbano. A investigação em curso pretende contribuir para o registo desse legado, contextualizando-o, incorporando-o no próprio espaço físico, recorrendo a tecnologia de realidade aumentada.

Novos conceitos resultantes do desenvolvimento tecnológico foram explorados na deriva urbana pela Vila de Caminha, a par de novas práticas de construção de lugar proporcionadas pela tecnologia comunicacional, a capacidade informacional de um espaço, bem como os mapeamentos colaborativos.

Após este exercício de deriva e recolha de várias narrativas locais, a investigação a decorrer procura desenvolver uma aplicação interativa que explora o conceito de deriva urbana e memória coletiva “*in loco*”. As narrativas serão organizadas em camadas (*layers*), e contextualizadas com imagens (mapas, ilustrações, fotografias, vídeos) das épocas respectivas, num artefacto que se pretende que contribua para novas percepções desse espaço e estimule a imaginação ao revelar narrativas outrora vivenciadas eternizando-as, visualizando e ouvindo o passado, tendo o presente como cenário. Os resultados obtidos até agora com estas experiências são prometedores, justificando a continuação desta linha de investigação.

## Referências

Careri, F. (2013). *Walkscapes. El andar como prática estética*. Editorial Gustavo Gili, Sl. Barcelona.

Drakopoulou, S. (2013). *Pixels, bits and urban space: Observing the intersection of the space of information with urban space in augmented reality smartphone applications and peripheral vision displays*. First Monday, Volume 18, Number 11 - 4 November 2013. Acedido em Agosto 4, 2014, em <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4965/3795>.

Drakopoulou S. (2010). *A moment of experimentation: Spatial practice and representation of space in location-based games*. Aether 5a: 63–76. Acedido Agosto 7, 2014, em [http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume\\_05a/drakopoulou.pdf](http://130.166.124.2/~aether/pdf/volume_05a/drakopoulou.pdf).

McDonough, T. (2004). *Guy Debord and the Situationist International: Texts and Documents*. The MIT Press Cambridge, London, England.

McGarrigle's, C. (2010). *WalkSpace: alternative walking art app*. Acedido Setembro 15, 2014, em <http://www.conormcgarrigle.com/walkspace.html>.

Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos